

BAB I

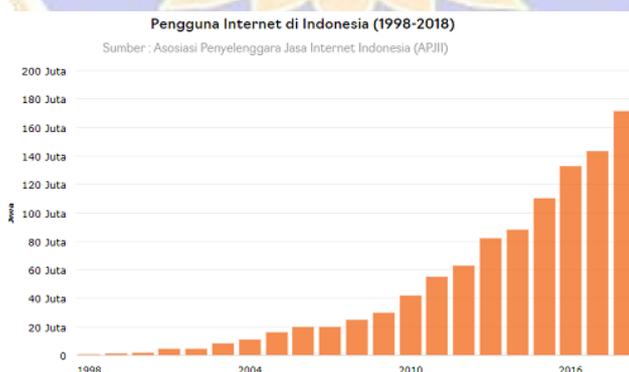
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Keterampilan abad 21 menuntut SDM harus memiliki keunggulan yang baik di bidang pendidikan maupun non-kependidikan. Tantangan pada abad ke-21 menuntut SDM yang berkualitas, berintegritas, dan memiliki *skill*. *Partnership for 21st Century Skills* menyatakan bahwa keterampilan pada abad ke 21 mencakup: (1) berfikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah, (2) berkomunikasi dan berkolaborasi, (3) kreatifitas dan inovasi. Memenuhi tantangan ini maka SDM harus dipersiapkan sedini mungkin melalui peningkatan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik tercermin dari peningkatan prestasi belajar siswa yang merupakan skala ukur kualitas yang dimiliki siswa tersebut. Semakin tinggi prestasi belajar siswa akan menghasilkan kualitas siswa yang semakin baik. Hal ini bermuara pada tingginya kualitas SDM yang diharapkan siap dan mampu bertanding dalam tantangan abad 21.

Pendidikan menjadi pondasi utama suatu bangsa, sehingga sangat penting untuk menghasilkan SDM berkualitas. Melihat kondisi saat ini maka kondisi bangsa di masa yang akan datang akan sangat dipengaruhi oleh paradigma berfikir masyarakat yang terbentuk melalui proses pendidikan. Proses pendidikan yang terarah akan membawa bangsa ini menuju peradaban yang lebih baik, dan

sebaliknya proses pendidikan yang tidak terarah hanya akan menyita waktu, tenaga, serta dana tanpa adanya hasil. Sistem pendidikan ini sebagai upaya mengimplementasikan pendidikan nasional sangat menentukan kemajuan bangsa ini. Untuk mencapai hal tersebut perlu juga memperhatikan kemajuan teknologi yang berkembang saat ini. Keberadaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang sangat pesat ada pada internet. Internet sebagai media perantara dan komputer merupakan perangkat interaksi atau komunikasi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diperlukan. Melalui internet, pengetahuan seseorang diperoleh dari adanya informasi yang semakin beragam. Fenomena yang sedang melaju saat ini terkait data penggunaan internet di Indonesia menunjukkan peningkatan setiap tahunnya seperti data yang ditunjukkan dalam grafik sebagaimana survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2018 menunjukkan adanya penetrasi penggunaan internet di Indonesia mencapai 64,8% angka ini naik 10,12% dari tahun sebelumnya. Oleh karena itu sangat relevan jika pendidikan saat ini dikolaborasikan dengan penggunaan teknologi dalam proses pendidikan (Survei APJII, 2018).



Gambar 1. 1
Statistik Pengguna Internet di Indonesia tahun 1998-2018
(Survei APJII, 2018)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, menyebutkan bahwa siswa

dengan prestasi belajar tinggi merupakan siswa yang mempunyai kompetensi dalam bagian humaniora yaitu merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, menentukan variabel, memilih instrument, mengolah dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan serta menganalisis dan menyelesaikan masalah. Pernyataan tersebut merupakan proses konstruktivisme sains yang diperlukan dalam mengkonstruksi pelajaran kedalam diri siswa, sehingga siswa dapat belajar secara bermakna. Namun Realita di lapangan menunjukkan hasil pembelajaran di Indonesia masih rendah. Hal ini berdasarkan PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2015, menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 62 dari 72 negara.

Kesenjangan tersebut timbul dikarenakan beberapa faktor yaitu kurang relevannya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru didalam kelas, sehingga siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dalam belajar, bahkan siswa menganggap pelajaran dari guru tersebut sulit. Guru merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Usman (dalam Setiawati, L., & Sudira, P) untuk mencapai hasil yang tinggi dalam proses belajar dikendalikan oleh adanya guru sebagai penggerak dalam proses pembelajaran, maka dari itu seorang guru harus didukung dengan kemampuan pedagogic maupun kemampuan sosial yang mumpuni. Selain itu penyebab lainnya yang membuat prestasi belajar siswa rendah karena cara belajar yang digunakan siswa berbeda, seperti contoh siswa lebih menyerap materi yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran ataupun sebaliknya.

Salah satu permasalahan ini terjadi di salah satu sekolah, yaitu SMK Negeri 3 Singaraja. SMK Negeri 3 Singaraja sudah merealisasikan proses pembelajaran berbasis kurikulum 2013 revisi tahun 2018. Populasi siswa yang menjadi pusat

penelitian yaitu kelas X Multimedia. Adapun beberapa hal yang mengindikasikan permasalahan di kelas X Multimedia tampak dari data penilaian siswa. Data hasil penilaian berorientasi pada kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 (lampiran 9). Dari hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 3 Singaraja khususnya pada kompetensi keahlian multimedia (lampiran 7) menyatakan bahwa sebagai berikut: 1) Kurangnya sumber belajar interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa, 2) Minat dan semangat belajar siswa yang rendah dikarenakan dalam proses pembelajaran di kelas tidak maksimal, 3) Model pembelajaran yang digunakan sebelumnya dirasa kurang tepat dengan karakter siswa berbeda, 4) Keterbatasan media yang digunakan untuk mengemas materi pembelajaran, 5) Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis video, dan 6) Terdapat prestasi siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu menerapkan model pembelajaran yang inventif dan kreatif sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Dilihat dari kemajuan teknologi saat ini perlu adanya kolaborasi dengan model yang diterapkan dalam bidang pendidikan untuk menunjang motivasi, berfikir kritis, semangat, dan prestasi belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Wismawan, K.,H. (2019) menyatakan adanya hasil belajar yang rendah mempengaruhi prestasi belajar siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang tepat dan hanya berorientasi pada guru (*teacher center*), selain itu kurangnya media pembelajaran yang dikemas dengan teknologi membuat siswa sulit dalam menerima materi yang disampaikan.

Bukti empiris model pembelajaran PBL in FC yaitu hasil penelitian Chang. Y., Song. A., & Fang. R. (2018) yang menyatakan terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar yang menunjukkan meningkatnya kemampuan bahasa pemrograman mahasiswa dengan perbandingan dua kelompok penelitian . Selain itu, pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang signifikan untuk setiap dimensi dalam kuisioner. Oleh karena itu, peserta didik memberikan respon yang positif pada model pembelajaran ARCS, *PBL in Flipped Classroom* yang dirancang dalam penelitian ini. Dan hasil penelitian yang dilakukan Sinmas, F.W., Sundaygara, C., & Pranata, B.K. (2019) menyatakan adanya perbedaan prestasi belajar melalui model pembelajaran *problem based learning* berbasis *flipped class* dari pada siswa belajar melalui model pembelajaran tradisional. Selain itu perbedaan prestasi belajar siswa disebabkan karena adanya perbedaan motivasi belajar siswa dan interaksi antar model pembelajaran *problem based learning* berbasis *flipped class* yang digunakan terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian lainnya, Rindy, Mulyadi. (2015) menyatakan penggunaan rumah belajar menunjukkan hasil belajar siswa cukup tinggi pada pengetahuan kognitif siswa aspek C1,C2,C3,dan C4 mata pelajaran IPA dengan saran yang disajikan kepada peneliti yang akan melanjutkan untuk memanfaatkan media daring (Rumah Belajar) untuk proses pembelajaran lainnya dengan memperhatikan karakteristik siswa.

Model yang inovatif dan relevan untuk mengisi tuntutan tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning in Flipped Classroom (PBL in FC)* berbasis media rumah belajar kemendikbud. Melalui model, strategi dan media tersebut guru mampu mengontrol aktivitas belajar siswa baik dirumah maupun di

kelas dimana materi pelajaran dikemas dalam bentuk video, file, animasi dan latihan yang dilakukan secara *online*. Strategi ini menuntut siswa menemukan masalahnya sendiri di rumah kemudian berdasarkan masalah tersebut siswa membangun kelompok diskusi di kelas, dan peran guru memfasilitasi kebutuhan siswa berupa penguploadan materi dan prosedur atau langkah-langkah kerja terkait materi yang bersangkutan serta latihan soal (*test*) pada media, dan membimbing diskusi dikelas diharapkan pembelajaran menjadi lebih kreatif. Ditunjang oleh penelitian Rahmadani, Umam, Abdurrahman & Syazali (2019) menghasilkan hasil belajar, motivasi dan keterampilan siswa menjadi meningkat dengan berbantuan media IT, dengan penerapan *flipped* memberikan pengalaman baru bagi siswa dan antusias siswa ketika berpartisipasi dalam kelas digital dengan melihat video pembelajaran, karena siswa merasa diberi tanggung jawab ketika mempelajari materi pengajaran sebelum dipelajari melalui video pendek yang disediakan oleh guru di kelas digital. Selanjutnya pada penelitian Bacca, Baldiiris, Fabregat, & Kinshuk (2019) menyatakan pengaruh media digital mampu meningkatkan motivasi prestasi belajar siswa dari pada pembelajaran yang menggunakan model *direct instruction*.

Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan dapat berupa video yang dapat diakses siswa melalui media internet, diharapkan dapat menguasai teknologi dan informasi. Keberadaan fasilitas pembelajaran seperti komputer, laptop, dan internet sangat penting untuk mendukung siswa dalam mengikuti proses pembelajaran *Flipped Classroom and Problem Based Learning* (Chis *et al*, 2018). Sebagian besar siswa memiliki sarana komunikasi berupa komputer ataupun *smartphone*

dikarenakan jurusan yang diampunya menuntut siswa untuk mampu menguasai teknologi, dan sarana prasarana yang ada pada sekolah tersebut memadai

Menurut Utami (2017), menyatakan model *Problem Based Learning in Flipped Classroom* adalah model pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam kelas *flipped* yaitu dengan memberikan video pembelajaran dirumah sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah yang diberikan pada pembelajaran luring. Penerapan model ini siswa dapat belajar sesuai bimbingan guru. Saat proses pembelajaran di kelas siswa melakukan eksperimentasi pemecahan masalah dan evaluasi, dan ketika dirumah siswa mempelajari video yang diberikan secara berulang ataupun mencari sumber lainnya.

Inovasi pembelajaran, hendaknya mampu meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya di SMK Negeri 3 Singaraja masih ditemukan adanya siswa yang memiliki nilai dibawah KKN (Kriteria Ketuntasan Minimum), maka dari itu disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang berbasis teknologi dan menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa, maka dalam perkembangan pembelajaran telah banyak dikembangkan dengan mengoptimalkan penggunaan *e-learning*. Berdasarkan pernyataan Santyasa (2017), pembelajaran *flipped classroom* adalah hasil dari gagasan baru dan termasuk model pembelajaran berbasis *e-learning* yang mendukung revolusi industry 4.0 dan pembelajaran abad ke 21. *Flipped classroom* dapat menjadi model pembelajaran dan strategi yang memungkinkan peserta didik untuk mengolah sendiri lingkungan belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk meningkatkan prestasi belajarnya (Qader & Arslan, 2019). Menurut Brown (dalam Qader & Arslan, 2019) kelas bukan satu-satunya untuk siswa belajar, namun sebaliknya siswa dapat belajar diluar

pembelajaran tatap muka menggunakan teknologi informasi yang sangat maju. *Flipped classroom* memberikan ruang untuk siswa mengakses materi pembelajaran melalui media seperti video, kuis online, dan lain sebagainya yang menggunakan teknologi informasi sebagai sarana utama. Berdasarkan hal tersebut peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning in Flipped Classroom* Berbasis Media Rumah Belajar Terhadap Prestasi Belajar Simulasi Digital Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2019/2020.”**

1.2 BATASAN MASALAH

Diharapkan penelitian ini tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada konteks diantaranya:

1. Penelitian ini dibatasi mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning in Flipped Classroom (PBL in FC)* pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan media Rumah Belajar yaitu sumber belajar dan kelas digital.
2. Implementasi penelitian di SMK Negeri 3 Singaraja pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Dengan inti pembahasannya yaitu pembelajaran kolaboratif daring dan rancangan dokumen tahap pra-produksi.
3. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua KD pada sumber silabus pusat Direktorat Pembinaan SMK mata pelajaran simulasi digital sebagai acuan dalam penelitian, serta buku dan jurnal terkait penelitian eksperimen *PBL in FC* dengan media online Rumah Belajar Kemendikbud.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa dengan model pembelajaran *PBL in FC (Problem Based Learning in Flipped Calssroom)* menggunakan media Rumah Belajar dengan siswa yang belajar dengan model *Direct Instruction* tanpa media Rumah Belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa kelas X Multimedia 1 di SMK negeri 3 Singaraja dengan menggunakan model pembelajaran *PBL in FC (Problem Based Learning in Flipped Calssroom)* berbasis media Rumah Belajar?

1.4 TUJUAN

Adapun yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *PBL in FC (Problem Based Learning in Flipped Calssroom)* menggunakan media Rumah Belajar dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* tanpa media Rumah Belajar.
2. Untuk mengetahui respon penggunaan media Rumah Belajar oleh siswa kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 3 Singaraja dengan model pembelajaran *Problem Based Learning in Flipped Classroom*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat jangka Panjang dalam pengembangan teori belajar dan pembelajaran sebagai hasil justifikasi empiris dan teoritis terhadap model pembelajaran *PBL in FC* untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam memecahkan masalah.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat dijadikan salah satu landasan teoritis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran simulasi digital, serta memberikan sumbangsih terhadap pengetahuan yang berhubungan dengan penerapan *e-learning* Rumah Belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning in Flipped Classroom* dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Inovasi baru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning in Flipped Calssroom*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, penelitian ini akan memberikan suasana belajar yang disukai siswa karena sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Bagi guru, dengan terlaksananya penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai acuan dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Bagian ini menjelaskan sistematika penulisan skripsi ini diantaranya

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bagian ini menjelaskan terkait penelitian yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan, dan teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan terkait hasil penelitian yang dilakukan, dan pembahasan.

5. BAB V PENUTUP

Bagian ini menjelaskan terkait kesimpulan penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya.